

PENERAPAN MEDIA PANGGUNG BONEKA DAPAT MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS 1 SD

Annisa' Nur Kumalasary

158620600167/6/A4/PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

ayikayikayik31@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk memenuhi tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dosen pengampu Mohammad Faizal Amir, M.pd.

Abstrak

Salah satu permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah rendahnya keaktifan siswa serta minat siswa dalam menyimak. permasalahan tersebut dijumpai pada siswa kelas I SDN Jedongcangkring tahun ajaran 2017-2018. Pada kelas I, terlihat bahwasannya banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Faktor penyebabnya adalah banyak siswa yang kurang tertarik untuk menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dan siswa kurang memusatkan perhatian mereka pada guru yang sedang bercerita. Dari permasalahan tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki kemampuan untuk menyimak cerita dengan optimal. tujuan penelitian ini adalah “Apakah penerapan panggung boneka dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran menyimak cerita siswa kelas I SD?”. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 1 siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasannya terjadi peningkatan keaktifan minat siswa kelas I SDN Jedongcangkring. Hasil penelitian menunjukan (1) meningkatnya keaktifan siswa dalam menyimak cerita; (2) meningkatnya minat siswa untuk menyimak; (3) meningkatnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari cerita yang di utarakan.

Kata kunci: Media panggung boneka, keaktifan menyimak cerita

PENDAHULUAN

Susanto (2015) berpendapat bahwasannya dalam pengajaran bahasa Indonesia ada 4 keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa yaitu; menyimak, berbicara, membaca dan juga menulis. Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah. Dengan meningkatkan minat siswa agar aktif dalam kegiatan menyimak, sehingga siswa mampu memahami, mengidentifikasi informasi (cerita) yang diterima. Dengan demikian siswa juga dapat menyampaikan kembali informasi yang telah ia peroleh. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran dalam kegiatan menyimak perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Pada pembelajaran menyimak di sekolah dasar diharapkan siswa mampu menyimak dengan baik informasi yang diberikan oleh guru.

Tarigan (2010) berpendapat bahwasannya menyimak ialah suatu kegiatan yang mengandung suatu proses, yang mana dalam proses tersebut terdapat beberapa tahapan, yaitu :(a). Tahap mendengar, mendengar segala sesuatu yang telah disampaikan oleh pembicara dalam suatu perkataan, ujaran atau bunyi yang disampaikan oleh pembicara. Untuk tahap mendengar bunyi bahasa diperlukan kemampuan untuk menangkap bunyi. Penyimak haruslah memiliki pendengaran yang peka untuk menangkap pesan pembicara dalam bentuk bunyi bahasa. Selain itu penyimak juga di tuntut dapat mengungat bunyi yang telah di dengar telinga melalui pembicara.. kemampuan untuk menangkap dan mengingat ini haruslah dilandasi dengan adanya pemusatan perhatian agar proses menyimak berjalan lancar.(b) Tahap Memahami, penyimak haruslah

mengerti atau memahami betul isi telah di haturkan oleh pembicara. Dalam tahap ini diperlukan kemampuan untuk memusatkan perhatian untuk menangkap apa yang telah disampaikan pembicara. Selain itu pada tahap memahami juga dituntut untuk menghayati makna yang terkandung dalam ujaran pembicara. (c) Tahap Menginterpretasi, menyimak dengan teliti isi ujaran pembicara. Dalam tahap ini penyimak menafsirkan pesan dalam bentuk bunyi bahasa, disini kemampuan linguistic diperlukan, hal ini bertujuan untuk dapat memahami susunan dan makna dari kata, kalimat, atau paragraph atau wacana yang disampaikan melalui lisan. Tidak hanya kemampuan linguistic saja, namun non linguistic juga diperlukan, seperti halnya gerak tubuh, pelafalan, nada, dan intonasi pembicara, serta situasi perlu dipahami agar penafsiran makna dan pemahaman lebih tepat. (d) Tahap Mengevaluasi, penyimak dapat menilai opini serta gagasan pembicara, kekurangan serta kelebihan pembicara. Dalam tahap ini makna dan pesan yang telah dipahami oleh penyimak di telaah dan dipertimbangkan serta dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan penyimak. (e) Tahap Menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam menyimak. Penyimak merespon, menyerap, serta menerima apa yang telah di ujaran oleh pembicara. Penyimak pada akhirnya akan memberikan tanggapan atas ujaran dari pembicara. Apa yang telah disampaikan akan diidentifikasi dan dipahami maknanya oleh penyimak. Hasil dari pemahaman tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk memberi sebuah tanggapan. Tahap ini dipengaruhi oleh penangkapan pesan, pemahaman makna, penginterpretaian pesan dan juga penilaian pesan. Tanggapan yang dilakukan dapat berupa gerakan fisik berupa mengangguk-anggukan kepala, acungan jempol, menggelengkan kepala, perkataan, cibiran atau juga sebuah tindakan melakukan sesuatu.

Dalam kegiatan menyimak diperlukan konsentrasi siswa, dalam menyimak juga siswa dituntut untuk berfikir kritis

sebagaimana yang disampaikan oleh (Amir:2015) Berpikir kritis tidak berarti orang yang suka berdebat dengan mempertentangkan pendapat atau asumsi yang keliru, akan tetapi pemikir kritis juga dapat memberikan suatu solusi dari permasalahan dan pendapat yang disampaikan memiliki dasar yang tepat, rasional dan hati-hati.

Dalam Sanjaya, Rossi dan Breidle (2011) mengungkapkan bahwasannya media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti halnya radio, buku, televisi, Koran, majalah dan lainnya. Dalam kegiatan belajar mengajar, alat-alat seperti radio dan televisi jika digunakan atau diprogramkan untuk pendidikan maka merupakan sebuah media pembelajaran.

Musfiqon (2012) juga mengemukakan bahwasannya media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara siswa dan juga guru dalam memahami sebuah materi. Hal ini sependapat juga dengan apa yang disampaikan oleh Munadi yang menyampaikan bahwasannya media pembelajaran adalah sebuah penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau juga diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik.

Dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan seorang guru sebagai pengantar atau perantara atau pesan yang ingin disampaikan untuk mempermudah materi yang sengaja dibuat oleh guru. Dengan demikian apabila seorang guru menggunakan media untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran maka akan lebih mudah membuat siswa untuk lebih cepat memahami materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang digunakan.

Sujanadan Rivai (2005) mengemukakan bahwasannya Panggung Boneka merupakan panggung yang terdiri dari atas sebuah bangku yang rata atau meja dengan sehalai kain yang menutupi bagian atas ke muka sehingga

operator tidak terlihat saat memegang boneka yang dimainkan diatas permukaan meja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media panggung boneka merupakan media berupa panggung terbuat dari bahan kayu dan triplek yang diaplikasikan menggunakan boneka untuk menampilkan dan memerankan cerita yang akan disampaikan. Boneka yang digunakan merupakan bentuk tiruan dari bentuk manusia atau binatang dengan cara dimainkan di dalam panggung boneka, pemain bersembunyi di balik panggung, dari depan panggung yang tampak hanya gerakan boneka disertai dialog.

Panggung boneka menggunakan alat peraga berupa sebuah boneka. Menurut Daryanto (2010), boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan.

Penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Penggunaan media juga diharapkan dapat menarik perhatian siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita adalah panggung boneka. Media panggung boneka memiliki kelebihan dapat mengembangkan imajinasi siswa, memberi suasana menyenangkan dan menghidupkan suasana pembelajaran di kelas. Penggunaan media panggung boneka diperlukan untuk membantu memperjelas dan memberikan pemahaman terhadap isi cerita yang disampaikan oleh guru.

Boneka yang digunakan pada media panggung boneka adalah : Boneka jari/boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan berbentuk kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain.

Menurut Musfiroh (2005) , terdapat macam-macam bentuk cerita yaitu; cerita lisan, tulis, dan gerak atau akting. Setiap bentuk cerita memiliki konsekuensi atau

tuntutan yang berbeda dan perbedaan konsekuensi ini akan berpengaruh pada kriteria keberhasilan pada setiap cerita.

Musfiroh (2005) juga turut menjelaskan bahwasannya cerita banyak memberikan manfaat bagi anak-anak. Beberapa manfaat dari cerita yang dapat diperoleh anak melalui cerita sebagai media pembelajaran, antara lain:(1) Dapat mengasah imajinasi anak-anak yang dapat dimunculkan melalui pengenalan hal baru sehingga otak anak akan lebih produktif dalam memproses informasi yang diterimanya. Bagi seorang anak, pengenalan sesuatu yang baru bagi pengenalan terhadap angin yang akan mampu membawannya pada pemikiran tentang bagaimana layang-layang dan pesawat terbang. Imajinasi anak juga dapat muncul melalui tema dan jalan cerita yang bervariasi.(2) mengembangkan kemampuan berbahasa, cerita dapat mengembangkan kemampuan berbahasa karena dengan adanya cerita anak dapat mengembangkan perbendaharaan kosa kata yang sering ia dengarkan. Semakin banyak kosa kata yang dikenal oleh anak semakin banyak juga konsep yang dikenal olehnya.(3) mengembangkan aspek social, karena cerita tak mungkin hanya diperrankan oleh satu tokoh saja. Adanya berbagai tokoh dalam cerita mencerminkan adanya kebersamaan dalam kehidupan social. Dalam cerita, tokoh-tokoh tersebut saling berkomunikasi dan bersosialisasi satu sama lain. Berbagai karakter dan reaksi yang muncul pada tokoh-tokoh dalam cerita tersebut dapat dipelajari oleh anak-anak.(4) mengembangkan aspek moral, karena cerita memiliki peluang yang sangat besar untuk menanamkan nilai-nilai moral yang ada pada kehidupan sehari-hari. Pesan-pesan cerita yang kental akan penanaman kedisiplinan, kepekaan, saling menghormati dan asih banyak lagi yang dapat diselipkan melalui para tokoh yang ada pada cerita. Penanaman moral melalui cerita dianggap efektif dikarenakan cara ini berjalan secara alami tanpa anak merasa digurui.

(5) Mengembangkan kesadaran beragama
Mengembangkan aspek spiritual melalui cerita dapat dilakukan dengan cerita-cerita dengan tema keagamaan. Dengan menceritakan kehidupan para Nabi dan sahabatnya, atau cerita yang direka sendiri dapat menumbuhkan kesadaran beragama. Kesadaran beragama pada anak muncul dalam bentuk penanaman semangat beribadah, memperbanyak amal shahih, memiliki akhlak atau moralitas yang baik, kemauan bertahan dalam kebenaran, dan sebagainya. Kesadaran beragama ini menjadi modal bagi kehidupan anak di masa depan. Pengenalan terhadap keberadaan Tuhan di dalam hati akan menjadi filter bagi anak dalam bersikap. (6) Mengembangkan aspek emosi
Emosi yang menyenangkan pada anak dapat dibentuk melalui aktivitas bercerita. Suasana yang dibangun dalam cerita akan berpengaruh dalam pembentukan emosi. Cerita yang dominan berisi rasa dendam dan sakit hati yang diceritakan terus menerus pada anak dapat membentuk emosi yang negatif. Idealnya, sebuah cerita dapat membangun variasi emosi pada anak. Melalui cerita, ada kalanya anak senang dan gembira, ada kalanya sedih, ada kalanya terharu, ada kalanya marah, adanya kalanya sukses, ada kalanya gagal, dan sebagainya. Semua emosi itu harus bisa dirasakan pada anak secara proporsional. (7) menumbuhkan semangat berprestasi, semangat berprestasi ini dapat ditumbuhkan dengan melalui cerita-cerita bertema kepahlawanan, cerita tentang biografi seseorang, atau cerita yang memiliki kandungan isi semangat berprestasi. (8) Melatih konsentrasi anak cerita dapat menjadi terapi konsentrasi untuk kelemahan konsentrasi anak. Cerita dapat membiasakan anak untuk mendengar, menyimak mimik dan gerak si pencerita, atau memberikan komentar di sela-sela cerita. Sebagai sarana melatih konsentrasi hal ini harus juga diimbangi oleh kemampuan untuk menghidupkan cerita.

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas I SDN Jedongcangkring adalah kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menyimak. Memang siswa

sudah aktif pada saat pembelajaran menyimak, namun mereka hanya memusatkan perhatian mereka hanya sementara. Siswa cenderung hanya memperhatikan atau aktif di awal saja dan mulai kehilangan minat mereka saat di tengah hingga akhir kegiatan menyimak. Oleh karena itu perlu adanya perubahan dalam pembelajaran menyimak agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Dari adanya permasalahan tersebut dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada kelas I SDN Jedongcangkring, yakni (1) lemahnya keaktifan siswa dalam menyimak cerita; (2) rendahnya minat siswa dalam pembelajaran menyimak cerita; (3) ketidakmampuan siswa untuk menjawab pertanyaan seputar cerita yang dibacakan oleh guru. Melihat dari identifikasi masalah tersebut maka focus penelitian ini tertuju pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil identifikasi masalah peneliti dapat menganalisis bahwasannya ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam hal menyimak cerita, oleh karena itu perlu adanya penerapan suatu media pembelajaran yang dapat mempengaruhi siswa agar lebih aktif dan mengurangi kesulitan siswa dalam pembelajaran menyimak.

Tindakan yang bisa mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa panggung boneka dinilai mampu untuk mengatasi permasalahan ada. Dengan penerapan media ini akan memberikan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran menyimak.

Berdasarkan uraian diatas makadihasilkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut: (1) apakah penerapan media panggung boneka dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita?; (2) apakah penerapan media panggung boneka dapat meningkatkan minat siswa untuk menyimak cerita?; (3) apakah penerapan media panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan siswa

untuk menjawab pertanyaan seputar cerita yang disampaikan oleh guru?

Tujuan dilakukannya penelitian ini dilihat dari 2 segi; yakni segi umum dan khusus. Tujuan dari segi umum adalah mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berupa panggung boneka untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita pada kelas I SD. Sedangkan untuk segi khusus tujuan penelitian ini adalah (1) meningkatnya keaktifan siswa dalam menyimak cerita; (2) meningkatnya minat siswa untuk menyimak; (3) meningkatnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari cerita yang di utarakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kemmis and Taggart* dengan 2 siklus yang kedua siklusnya terdiri dari siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK adalah penelitian yang memiliki acuan pada situasi social yang berguna untuk meningkatkan kualitas tertentu dari peserta didik. (Amir, 2017: 7) Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 1 siklus yang terdiri dari siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK adalah pencerminan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Suyadi (2010) secara bersamaan dengan adanya PTK ini proses belajar dan juga hasil belajar yang mereka peroleh dapat diketahui peneliti secara empiris, selain itu peneliti dapat mengetahui apa saja kelemahan dan juga kelebihan pembelajaran yang sudah di terapkan.

Adapun kegiatan yang ada pada tahapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut; (1) perencanaan meliputi; menyiapkan RPP sesuai pada materi yang akan diajarkan, membuat LKS (lembar Kerja Siswa) yang berfungsi sebagai tes hasil belajar tentang

kemampuan siswa menjawab pertanyaan tentang cerita yang disampaikan guru. Dan membuat angket tanggapan siswa mengenai media pembelajaran panggung boneka. (2) tindakan; meliputi kegiatan penerapan media pembelajaran panggung boneka sesuai dengan materi yang ada pada RPP mata pelajaran Bahasa Indonesia. (3) observasi: meliputi pengamatan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia mengenai keaktifan siswa saat menyimak cerita dan menggunakan lembar observasi; (4) refleksi meliputi: analisis data dari hasil yang didapat peneliti melalui kegiatan observasi yang berisi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Jedongcangkring yang berjumlah 28 siswa. Peneliti mendapatkan sumber data penelitian melalui wawancara dengan guru kelas I dan observasi pada siswa di kelas I.

Riduwan (2006) mengatakan bahwasannya Instrument penelitian merupakan suatu alat yang sudah memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) LKS (Lembar Kerja Siswa) yang berfungsi sebagai tes hasil belajar tentang kemampuan siswa menjawab pertanyaan tentang cerita yang disampaikan guru. (2) angket tanggapan siswa mengenai media pembelajaran panggung boneka.

Variabel penelitian diukur dengan cara menggunakan instrument yang sudah dibuat peneliti berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) yang sesuai dengan focus penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, tes tulis, dan observasi. Adapun data yang didapat berupa (1) data tentang kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan menyimak cerita didapatkan dari wawancara dengan guru kelas I (2) data tentang minat siswa dalam menyimak cerita (3) data tentang kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan guru saat menyimak di kelas.

Analisis data berfungsi untuk mengetahui hubungan antara permasalahan yang ada dan mencari dasar masalah. Peneliti melakukan analisis data dan mendapatkan hasil presentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum X$ = Jumlah siswa tuntas

n = Jumlah siswa keseluruhan

Selain itu peneliti juga menganalisis data secara deskriptif berdasarkan perolehan hasil tes kemampuan siswa menyampaikan isi cerita melaui pembelajaran menyimak di dasarkan pada indikator keberhasilan siswa. Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa telah memenuhi indikator keberhasilan di bawah ini:

Tabel 1. Indikator keberhasilan menyimak cerita.

NO.	Belum Tercapai	Tercapai
1.	Ketuntasan hasil LKS < 75%.	Hasil LKS siswa 75% tuntas.
2.	Kepasifan siswa masih terlihat.	Keaktifan siswa terlihat
3.	Tidak menumbuhkan minat	Menumbuhkan minat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 1 siklus dan 2 kali pertemuan yang berlokasi di kelas IVB SDN Jimbaran Kulon dengan jumlah siswa 28. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 April 2018.

Siklus I

Pada siklus I peneliti menerapkan media pembelajara berupa panggung boneka dengan tahapan:

Perencanaan

Dalam tahap perencanaan meliputi kegiatan sebagai berikut (1) menyiapkan RPP dengan penerapan media pembelajaran panggung boneka pada matri kelas 1 SD tentang menyimak (2) menyiapkan LKS (3) menyiapkan angket minat siswa terhadap media panggung boneka setelah pembelajaran menyimak.

Tindakan

Dalam tahapan kedua yakni dalam tahap tindakan maka kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menerapkan pembelajaran yang sesuai RPP yakni menyimak menggunakan media pembelajaran panggung boneka. Kegiatan tindakan meliputi: (1) kegiatan penerapan media pembelajaran panggung boneka sesuai dengan materi yang ada pada RPP mata pelajaran Bahasa Indonesia. (2) guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan cerita (3) guru membimbing siswa untuk aktif memperhatikan saat guru bercerita dengan panggung boneka. (4) guru mengajukan pertanyaan singkat mengenai apa yang telah di ceritakan (5) guru memberikan LKS berisi pertanyaan seputar cerita yang di sampaikan guru

Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan tentang proses berjalannya kegiatan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran Panggung Boneka pada materi menyimak. Adapun hal-hal yang diamati oleh peneliti anatara lain; (1) kegiatan siswa dalam : meliputi pengamatan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia mengenai kektifan siswa saat menyimak cerita, dalam hal ini siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa (89%) dan siswa yang tidak tuntas 3 siswa (11%); (2) minat siswa dalam menyimak cerita

Refleksi

Dari serangkaian tahapan yang dilakukan peneliti pada siklus 1 didapatkan

hasil (1) ketuntasan siswa dalam mengerjakan LKS yang menunjukkan 89% dapat dikategorikan tuntas; (2) dalam kegiatan menyimak masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan menyimak (3) banyaknya siswa yang aktif mendengarkan cerita sangat meningkat (4) minat siswa dalam kegiatan menyimak menggunakan panggung boneka sudah terlihat.

Dari penelitian siklus I yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan menyimak sangat antusias oleh karena itu peneliti tidak melakukan siklus lanjutan dikarenakan pada siklus I sudah menunjukkan banyak kemajuan berupa keaktifan siswa yang sangat antusias dalam mendengarkan cerita, mulai tumbuh minat siswa dalam pembelajaran menyimak dan kemampuan siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru yang berhubungan dengan cerita yang disampaikan oleh guru

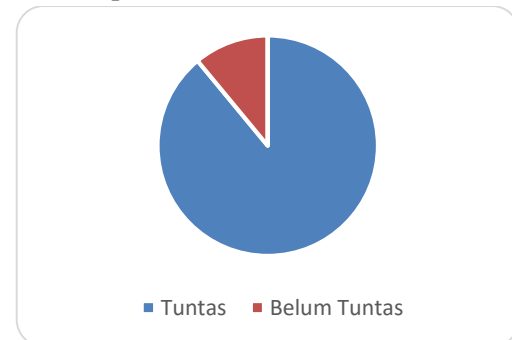
Tabel 3. Presentase ketuntasan LKD

No.	Fokus	Siklus I
1.	Tuntas (%)	89%
2.	Belum Tuntas (%)	11%

Selain itu peningkatan yang terjadi pada siklus I juga terlihat pada (1) meningkatnya keaktifan siswa dalam menyimak dengan adanya siswa-siswa yang berebut posisi agar dapat melihat panggung boneka dengan jelas, dan antusias siswa saat memperhatikan guru bercerita sangat tinggi; (2) kemampuan siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan oleh guru juga meningkat ditandai dengan ketepatan jawaban yang diberikan oleh siswa saat guru memberikan pertanyaan pada siswa. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang dibuat peneliti, sehingga bisa dikatakan bahwasannya

penerapan media pembelajaran berupa panggung boneka dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita pada kelas I SD.

Dari hasil LKS (Lembar kerja Siswa) yang dirata-rata, maka peningkatan kemampuan siswa dalam kegiatan menyimak melalui media pembelajaran panggung boneka pada kelas I SDN Jedongcangkkring dapat dilihat seperti berikut :



Grafik 1. Hasil akhir peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran menyimak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama 1 siklus dan 1 pertemuan pada kelas I SDN Jedongcangkkring dapat disimpulkan bahwa penerapan media panggung boneka dapat meningkatkan keaktifan siswa, minat dan kemampuan siswa hal ini bisa dibuktikan dengan menunjukkan (1) meningkatnya keaktifan siswa dalam menyimak cerita; (2) meningkatnya minat siswa untuk menyimak; (3) meningkatnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari cerita yang diutarakan

Berdasarkan hasil kesimpulan mengenai media pembelajaran panggung boneka, saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut: (1) guru harus lebih aktif, kreatif serta inovatif dalam menerapkan sebuah media pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berbeda dari biasanya sehingga anak dapat aktif serta antusias saat mengikuti pelajaran; (2) media pembelajaran sebaiknya lebih sering digunakan dalam beberapa kali pembelajaran terutama untuk kelas rendah karena media panggung boneka ini sangat cocok dengan kelas rendah; (3) guru juga perlu menyisipkan

pertanyaan untuk menilai kemampuan menyimak peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F dan Sartika, S.B. (2017). *Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Amir, M. F. (2015). Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1(2). 159-170.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Musfiroh, Tadkirotun. (2005). *Cerita untuk Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Navila
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya.
- Sudjana dan Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto,Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Tarigan, Henry Guntur.(2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.